

イベント指向型教育の有効性Ⅱ：経験と創造性について

著者	森井 綾, 村松 幹男
雑誌名	北翔大学生涯学習システム学部研究紀要
巻	9
ページ	137-148
発行年	2009
URL	http://id.nii.ac.jp/1136/00000533/

イベント指向型教育の有効性 II ～経験と創造性について～

Advantage of Event Oriented Education II ～About the Relation between the Experience and Creativity～

森 井 綾 村 松 幹 男
Ryo MORII Mikio MURAMATSU

I はじめに

前稿（イベント指向型教育の有効性；北翔大学生涯学習システム学部研究紀要第8号）で「イベント指向型教育」の有効性について紹介した。「イベント指向型教育」は、我々が2006年4月より立ち上げた「舞台芸術プロジェクト」の研究目標の一つである「新たな教育方法論の構築」の実践課題である。2008年より「舞台芸術プロジェクト」は、「舞台芸術創造の方法論を活用した地域貢献に関する臨床研究」を掲げ、継続して「新たな教育方法論の構築」を実践課題として置いている。

イベント指向型教育は、最初に“イベント”を企画する。そのイベントに向かって学生は行動を始める（学習への動機付け）。次にイベントを成功させるために必要な知識やスキルをそれぞれの段階で与えていく（目標設定とそれを実現させるために必要な体系的知識・スキル）。“イベント”は当然チームで行う必要があるので、学生は必然的にコミュニケーションを図らなければならない。

こうして、一つの段階（フェーズ）を踏んだ後、反省し、次の“イベント”（のフェーズ）に向けてより高度な知識やスキルを獲得させていく。

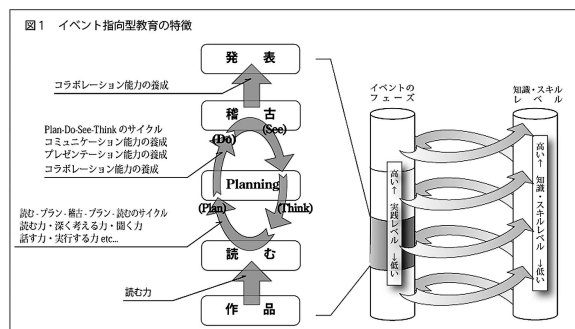


図1 イベント指向型教育の特徴

図1は、そのようなイベント指向型教育の持っているスパイラル的教育効果を示すとともに、とくに演劇発表を想定した場合、イベントのフェーズ毎に行われる実践が、「読む力」、「考える力」、「聞く力」、「話す力」のような基本的な力とともに、Plan-Do-See-Thinkのサイクルを通して、コミュニケーション能力を知らず知らずに獲得していく様子を示したものである。

前稿では北翔大学短期大学部人間総合学科舞台芸術系の実践例をもとに、「イベント指向型教育」の有効性について考察した。本稿では、今年度より修正を加えた実践例をもとに、「イベント指向型教育」の有効性と問題点について再考する。また、その作業を通して見えてきた「経験」と「創造力」の関係について考えたい。

II イベント指向型教育の問題点

前稿で、「イベント指向型教育」（と我々の研究授業の実践）における問題点を以下のようにまとめた。

- チームを作ったときに、その人間関係によってモチベーションに差がでる。
- やる気のない学生にとっては、手を抜くのが容易である。
- 自分の好きなものだけをやる。
- 総合的でありながら専門性が必要である。
- 標準テキストの必要性

1) 人間関係とモチベーション

- チームを作ったときに、その人間関係によってモチベーションに差がでる。

このことに関しては、前号で述べたようにインプロヴィゼーション（インプロ）を取り入れ、学生自身の積極性の養成に努めている。

インプロには、様々な用語がある。その中でPositive, Accept, Focusの三つ用語は、我々がインプロの神髄としてとらえている用語である。これらは、人間関係の改善やチームビルディングまたは自己啓発のために特に有益であると考えている。

Positiveはもちろん、積極的に、肯定的にという意味である。インプロにおいては、自分自身の全てを受け入れ肯定的に表現することを意味する。

Acceptは受け入れるという意味だが、インプロにおいては、相手のアイディアを否定せずに、受け入れることを意味する。表現するときは、必ず相手のアイディアを受け入れ、それに自分のアイディアを付加する。

Focusは焦点を合わせるという意味だが、インプロにおいては、話の流れ（Story）に焦点を合わせる行為のことを意味する。

Positiveな行為の中に自分自身の全てを受け入れる（Accept）行為があり、Acceptな行為

に中に自分のアイデアを付加するという Positive な行為が含まれている。このように、Positive と Accept の行為の中に互いが互いを包含するという関係を持たせ、その上で独善的になることなく、話の流れ（Story）に焦点を合わせる。

ゲームでは、相手から自分の思いと違うアイデアが提出されても、それに反発するのではなく、まずは受け入れ、その上で自分のアイデアを付加させていく。そのような関係の中で、話の流れの焦点を常に意識していく。

ゲームの参加者は、このようなゲームを通して、自分の一方的な思いで相手を見るのではなく、相対的にあるいは多面的に相手を見るようになっていく。

これらのトレーニングは人間関係を改善させることに寄与する。つまり、相手を認め、対等な関係でアイデアを述べ合うことができるようになる。そのような関係が強ければ強いほど、より良いものを創造しようというモチベーションの向上につながる。

2) やる気

- やる気のない学生にとっては、手を抜くのが容易である。
- 自分の好きなものだけをやる。

イベント指向型教育は、イベントの達成という一つの目標を明確においた上で、「知識レベル」および「実践レベル」向上のスパイラル的教育効果をねらったものである。

しかしながら、

①そもそもの知識レベルが低すぎる。

特に、演劇をコアとした舞台芸術に関する学生の知識レベルが、そもそも低い(小学校、中学校、高等学校において芸術教育が軽視されている証拠)。

②「自己抑制」が強すぎる。

本稿と前後して発行される舞台芸術プロジェクトの小冊子「舞台芸術通信 Probe 3 号」の座談会でも話題になっていたが、高校生の芸術活動において「～～やってもいいんですか？」のような、何か自己を抑制するような意識がある。我々舞台芸術系の研究授業においても「～～やってもいいとは思わなかった」のような発言をする学生もいる。これらは決して危険な行為を伴うことに対してではなく、単に「表現する」ことに対してである。また、舞台芸術系に所属する学生は、そもそもの資質として「表現する」ことが好きであるが、それでも「恥ずかしい」とか、できないとかうまく行かない等の「否定的自己判断」によって表現を止める場合がある。

学生の様子を見てみると、「知らない」－「興味が持てない」－「面白くない」－「モチベーションが上がらない」のような流れがある。やる気のない学生や自分の好きなものだけやるという学生の多くは、「知らない」－「興味が持てない」ことがその根底にあると考えた。

そこで、学生にできるだけ「驚き」を与えることとした。「驚き」から「知り」、そして「興

味を持ち」,「モチベーションが向上」するのではないかと考えたわけである。詳細は後述する。

3) 標準テキスト

○総合的でありながら専門性が必要である。

○標準テキストの必要性

専門性を担保し,「知識レベル」の指標となるべく,標準テキストを準備し始めた。この研究授業の経験を通してのテキスト作りである。

III 「経験」と「創造性」について

1) 「経験」と「創造性」

II-1) で述べたが,特に1年生に対して,インプロを取り入れたトレーニングを行っている。基本的なトレーニングとして,One Word や Yes, and Yeah, Present Game などを行う。

おもしろいのは,一人が受けをねらったり奇抜さをねらったりすると,他の学生もそれに引きずられる。また,非常に身近な例(例えば教員の話題)を誰かが出すと,他の学生もそれに引きずられる。また,週に何回か行くとマンネリ感がでる。

指導法の問題点は置いておいて,ここで指摘したいのは,「慣れ」が「創造性」を阻害することである。

多くの学生において,「受け」ねらいは日常的に行っていることであろう。「奇抜さ」や「身近な例」をねらうことによって,思考の方向性を安定させることができる。

いわば,広い意味で「慣れ」た分野に思考の方向性を向けることによって,安易な「アイディア」を出すようになってしまう。

「アイディア」を出すことに対して安易に流れないようにするには,「向上したいという意識」を持たせるのが一つの方法だろう。一つ一つのトレーニングがどういう意味を持ち,なぜ必要なのかを十分に理解させなければならない。それをどのように行うのが,一つの大きな課題である。

一方では,II-2) で述べたように,「知らない」ことに関して創造性は発揮できない(また「自己抑制」から新しい創造は生まれない)。

知識を机上でのみ与えようとしても,あまり教育効果は上がらない。実際にやってみせることで,少しばかりの「驚き」を感じてもらった方が,教育効果が高い。ただし,学生の関心からの距離が遠いと「私には関係ない」という反応になる。学生からあまり離れすぎずに「驚かす」ことが重要である。

2) 実践例①

前節の問題意識と、「感じたことをきちんと言語化する」訓練を目的として、今年の1年生の5分間ストーリーで以下のような実践を行ってみた（5分間ストーリーとは、研究授業の中に擬似的な“イベント”を立ち上げるために、5分から10分ぐらいの短い芝居を、公演発表にまで持っていく実践授業）。

以下に示したのは、1年生が初めて行った5分間ストーリーの「神」という芝居を行うに当たって、各担当者へ宛てたメモである。多少の変更を施した（言葉で説明したことを付け加えたり、レイアウトを変更したりした）。また「神」のストーリーは本稿末に参考として掲載した。

5分間ストーリーをこんな風にやってみたらどうだろうか。

学生のイメージを引き出すために、いくつかの例を提示する。

目的：【表現の多様性とそれを実現するためのテクニック】

【どう見えるか、どう聞こえるかという問いかけを行う。それを通して、自分の感じたことを相手に伝わるようにきちんと言語化させる。】

Step1 台本の提示（神）

⇒まずは、台本を読ませる。何度か読んでもらい、学生個々人の発想によるイメージを持たせる。その上で、

⇒舞台化するに当たっての表現の基調について問う。

→サスペンス調、コミカル調、悲劇調、哀愁調、幻想調（?）etc....

Step2 音響

⇒まずは、基本的セッティングの復習

→メインスピーカーと上下(かみしも)前後に4本。

→MD2台からの音出し

⇒スピーカーの位置と聞こえ方。

→犬の鳴き方の聞こえ方。(スピーカーの位置、方向、音量)

※どんなイメージか、どこから聞こえるか、学生個々に問うていく。

→「虚空からノックの音が聞こえる」

※メインスピーカーのみのとき。

※置きスピーカーからも音を出したとき、それぞれのスピーカーの音量と聞こえ方。

※「虚空から」じゃないとダメなのか。「地の底から」聞こえるようなノックの音はどうか。

→激しい雷鳴の聞こえ方。

※リアルな雷鳴。 リアルでない雷鳴とその聞こえ方。例えばエフェクトをかけると・・・。

※イコライザーを使って低音を殺す、高音を殺す等によって、どう変わるか。

⇒BGM の効用

→それぞれの基調に沿った BGM の選択

⇒音を混ぜる

⇒台本にない SE を使う。

⇒音を録音する。加工する。

Step3 照明

⇒基本セッティングの復習（ただし、以下のことを実現するために、結構大変か？）

⇒リアルな照明

※夕刻、室内、壁と窓あり。

個人的には、こんなことも学生に問うてみたい。

夕刻、室内。・・・窓から差し込むアンバー、蛍光灯のような明かり。

・・・雨が降っているのなら、窓からのアンバーはない。消すと・・・

リアルさとイメージの相違→どう表現する？

→壁の色と照明。

※これは結構大変なので、白壁と黒壁の違いぐらいはやってみたい。

そのイメージの違いを学生に問いたい。

⇒幻想的な照明

⇒神の登場。照明の当て方による見え方の違い。学生に印象を問いたい。

→真上からのみ、前からのみ、真横からのみ、前正面前からのみ、斜め上からのみ etc...

とそれらの組み合わせ。

→当てる色による見え方の違い。生、青、赤、黄色、緑、紫 etc...

Step4 メイク

⇒メイクの基礎。

→メイクによるさまざまな死神の表現（今回は5人・・・か6人だが）

例）リアルな死神（？）、コミカルな死神、年取った死神、元気な死神 etc...

Step5 実践

⇒学生の発想による表現

Step6 発表と講評

※音と照明というのをやるか。

※死神の登場とBGM。照明の当て方や色とBGMの相乗・相殺効果について。

Step7 修正による発表

時間の関係で全てを行えたわけではない。

実際に実践できた例の一つとして、「音響」で、「雷の音」に関して行った例を記す。

「雷の音」を出すということに関して、ほとんどの学生(今回の授業の参加者は全員)が天井から吊ってあるスピーカーから音出しするのを当然と考える。

そこで、「舞台奥のステージ上に置いてあるスピーカーから『雷の音』を出したら駄目なのだろうか?」と問いかける。学生たちから積極的な声はない。そこで実際に音を出してみる。

「なんか変だ」という声上がる(「何が変なのか」具体的に説明できるようになればいいのだが)。「じゃあ、これはどうだ?」とステージ上のスピーカーを後ろに向けて音を出す。

「遠くの雷のように聞こえる」、「これは有りだ」、「遠くの山で鳴っているように聞こえる」などと、少しの驚きを持って発言がなされる。

ここで、表現の多様性を感じてもらおうと同時に、新たな創造性への「経験」を高めてもらう。この時間は、表現の多様性に力点を置いていたので、実際にはできなかったが、ここで、「なぜ遠くの雷のように聞こえるのか」ということを音の伝わり方の原理とともに説明すれば、興味を持って「知識レベル」をあげることができるだろう。

3) 実践例②

毎年行っているが、照明と衣装・メイクのコラボレーションの時間から一つの例を記す。

まずは、光の3原色の復習を簡単に行った上で、衣装の色が映えるとはどういうことかを実践を通して学ぶ。

例えば、カラーフィルターに77番と78番という青色のフィルターがある。77番の方が暗く見え、78番の方が明るく見えるが、フィルターの色としては「青」に見える。

ここで、グリーン系の衣装に77番だけの光をあてた見え方と78番だけの光をあてた見え方の違いを見てもらう。実践の前に「どう見えるかと思うか」という問いかけは、ちょっと高度と判断し行わなかった。77番を当てると暗く沈んだグリーンの衣装が、78番だけの光を当てると逆に色鮮やかに浮かび上がる。学生は驚く。余りにも違うからだ。当然、「なぜ?」という疑問を持つ。同じ「青系」の色でも、78番は77番より、グリーンの波長に近く、それによってグリーンが鮮やかに見えるという「知識」の獲得へと結びつける(そしてそれを発展させ、光は、色を混ぜると白くなっていく。したがって、照明を明るくするとき、フィルターを使わない生のままの照明で明るくするよりは、いろいろな色を混ぜて明るくした方が、衣装を映えさせる

という「知識」の獲得につなげていく。

III ま と め

本稿では、イベント指向型教育を行うに当たって生じる問題点を再考するとともに、そのことによって、明らかになってきた、「経験」と「創造性」の関係について述べてきた。

経験値が上がることは非常に良いことではある。しかし、それが「慣れ」になってしまうと、「創造性」が阻害される。逆に、全く「知らない」ことから「創造性」は発揮できない。

イベント指向型教育を実践するに当たって、「慣れ」を防ぎ、何を「知らない」のかを把握することが重要であることを述べた。「知らない」ことに関して、あまりにも学生の関心から離れた知識を与えても効果は少なく、「驚き」が学生の知らないことへの知に誘うことを、実践例を通して検証した。

(付記)

平成20年度「私立大学等経常費補助金特別補助 地域共同研究支援」・北翔大学「北方圏学術情報センター研究費」の助成を受けて実施された。

参考（5分間ストーリー台本）

神

二人の登場人物は男の医師と男という設定になっているが、もちろん、女でも構わない（男同士、女同士、男と女すべてのパターンでできる）。女で行うときは語尾等をかえて演じて欲しい。二人とも椅子に座っているが、自由に立ったり座ったりして欲しい。医師の机を挟んで演じた方が演技のバリエーションが増えるだろう。

照明がゆっくり点くと、精神科の医師の診療室である。夕刻時。医者がカルテに何かを書いている姿が浮かび上がる。

外から犬の鳴き声が聞こえる。と、遠雷。

医師 雷か。雨になるのかな。・・・もうこんな時間か。診療時間はとうに終わっている。・・・山田君(看護師の名前)、次の人いいよ。

看護師からの返事はない。

医師 山田君！もう一人お客が待っていたよね、山田君！

看護師からの返事はない。

医師 おかしいな。

虚空からノックの音がきこえる。

医師 ? どうぞ。

激しい雷鳴。一瞬の暗転。

照明が点くと、男が立っている。

男 失礼します。

医師 あ、ど、どうも。近くに落ちましたね、この雷は。

男

雨の音。以下、雨の音に混じって犬の鳴き声が時々聞こえる。

医師 雨になりましたねえ。

男

医師 あ、ええっと。初めてですね。

男 ええ、もちろん。

医師 あれ? カルテがないな。 . . . 山田君! 山田君!

男 驚かないのですか?

医師 驚く? ええ、色々な人が私に話をしに来ますからねえ。それで、その、どうしましたか?

男 はあ、その、今日はどうしても先生の所にこなければなりませんでした。

医師 ほう、またどうして。

男 必然です。義務と言ってもいいかもしれません。とにかく先生の所に来なければなりませんでした。

医師 ああ、そうですか。なるほど。 . . . ま、リラックスして、どんな些細なことでも話してみてください。

男 は? はあ。

医師 で、今はどんな悩みがあるのですか。

男 悩み . . . ですか。

医師 困ったこととか。

男 困ったこと。

医師 さあ、とにかくリラックスして話してみてください。

男 困ったことといえば・・・神が私の前に現れたのです。

医師 ほう。

男 驚かないのですか。

医師 別に珍しいことではありません。

男 はあ。

医師 どんな神ですか？

男 え？

医師 神といっても色々な種類の神がいるでしょう、キリスト教の神や、日本の神々、ヒンズー教からゾロアスターの神さま二人、はたまた貧乏神まで。・・・で、どちらの神で？

男 その神は・・・、おひとりです。

医師 ああ、一神教の神ねえ。

男 先生、何か私を馬鹿にしていますか？

医師 まさか！

男 私をキチガイか何かのように思っていないか？

医師 あなた、私はかりにも医者ですよ。

男 でも、私の言葉を信じていない。

医師 あなたの言葉は信じています。しかし神の存在となるとまた話は別です。私は科学者ですからねえ。しかしそれはどうでもよいことです。

男 はあ。

医者 しかし分からない。

男 分からない？

医師 ああ、つまり、神が現れると何か不都合なことでも？

男 不都合って・・・。

医師 つまり、なぜあなたは私のところに来たのですか？

男 先生は、その、沖田先生ですよ。

医師 ええ。

男 精神科の権威だ。

医師 それほどでもないですけど。いや、別にお世辞を言われたから言うわけじゃないんですけど、私にはあなたが私の治療を受けなければならない理由がよく分からないのです。あなたの前に神が現れた。結構！ただそれだけであなたがくよくよ悩んで私の診察を受けなければならないと考える、その理由がどうも私には理解できないのですよ。

- 男　　くよくよ悩んで診察を受けにきたわけじゃないのですが、・・・困っているのです。
- 医師　　困る？
- 男　　先生、そうおっしゃったでしょう。何か困ったことがないかって。だから話しているのです。先生！一神教の神ですよ。その神が毎夜毎夜現れて「私は唯一無比の存在，神だ。」と宣(のたま)う。毎夜ですよ。
- 医師　　寝られない？
- 男　　いえ、私は何があっても寝るときはグッスリ寝られます。
- 医師　　ほう。
- 男　　ただ、ぱっと目を覚ますと、その神がいて、「私は唯一無比の存在，神だ。」と宣うのです。そして私はまたグッスリ眠る。
- 医師　　なるほど。それじゃ、なおさら別に困ることはないじゃないですか。寝られるのだから。
- 男　　でも、その・・・
- 医者　　なにか？
- 男　　イライラします。
- 医者　　イライラする？
- 男　　目がさめる。するとその神が現れたことを思い出す。するとこう、腹がたってくるのですよ、何言ってやがる、ってね。
- 医師　　なるほど。しかし、あなた。別に実害があるわけじゃないでしょう。
- 男　　実害ねえ。確かに今の所はありません。でもこう、腹がたって。
- 医師　　慣れますよ、慣れます。そうだ、もしくは発想を転換させて、そのこと自体を受け入れればいいじゃないですか。
- 男　　受け入れる！「私は唯一無比の存在，神だ。」それを受け入れるのですか！それだけはできません。
- 医師　　なぜですか？別に不都合はないでしょう。

激しい雷鳴。

- 男　　・・・どうも話がかみ合わない。分かっていませんね。
- 医師　　分かっていない？
- 男　　ええ全然。先生が何か困ったことはないかと言ったので話し始めましたが、私は私の仕事のためにここにいます。
- 医師　　仕事のため？
- 男　　ええ。とにかく、私には「唯一無比の存在，神だ」って言葉だけは受け入れられないのですよ。私は死神です。先生を迎えに來ただけです。

驚愕する医師。

犬の遠吠え。

医師が苦しそうに倒れこむ。男のシルエットが浮かび上がる。

了